

ARTIKEL

**PENGARUH PELAKSANAAN METODE PERMAINAN TERHADAP KESENANGAN
BELAJAR MATEMATIKA MURID SDN 45 CARIGADING KECAMATAN
AWANGPONE KABUPATEN BONE**

***THE INFLUENCE OF IMPLEMENTING GAME METHOD ON STUDENTS PLEASURE
IN LEARNING MATHEMATICS AT SDN 45 CARIGADING IN AWANGPONE
SUBDISTRICT IN BONE DISTRICT***

HAEDAR JAYA



**PROGRAM PASCA SARJANA
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

PENGARUH PELAKSANAAN METODE PERMAINAN TERHADAP KESENANGAN BELAJAR MATEMATIKA MURID SDN 45 CARIGADING KECAMATAN AWANGPONE KABUPATEN BONE

Haedar Jaya

Mahasiswa PPs UNM Jurusan Administrasi Pendidikan Kekhususan Pendidikan Dasar

Email: haedarjaya29@gmail.com

ABSTRACT

This study aims at discovering (i) the description of the implementation of game method at SDN 45 Carigading in Awangpone subdistrict in Bone district, (ii) the description of students pleasure in learning Mathematics at SDN 45 Carigading in Awangpone subdistrict in Bone district, (iii) whether the implementation of game method give influence on students pleasure in learning Mathematics at SDN 45 Carigading in Awangpone subdistrict in Bone district. The study is experiment research with quantitative approach. The research variables are the implementation of game method and students pleasure in learning. The research populations were all students at SDN 45 Carigading in Awangpone Subdistrict, in Bone district. The sample was grade V students at SDN 45 Carigading in Awangpone subdistrict in Bone district. Data collection techniques employed questionnaire and observation. Data were process by employing descriptive inferential analysis. The results of the study reveal that the implementation of game method at SDN 45 Carigading in Awangpone Subdistrict, in Bone District was conducted well. The students pleasure in learning in experiment group is in high category and the control group is in low category. There is influence of the implementation of game method in Mathematics learning on students pleasure in learning in grade V at SDN 45 Carigading in Awangpone subdistrict in Bone district.

Keywords: game method, learning pleasure

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (i) gambaran pelaksanaan metode permainan di SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. (ii) gambaran kesenangan belajar matematika murid di SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. (iii) Apakah pelaksanaan metode permainan berpengaruh terhadap kesenangan belajar matematika murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Variabel dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan metode bermain dan kesenangan belajar siswa, populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah angket dan observasi. Dalam proses pengolahan data digunakan teknik analisis data deskriptif inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan metode permainan di SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone berjalan dengan baik. Kesenangan belajar siswa kelas V SD Negeri 45 Carigadi Kabupaten Bone pada kelompok eksperimen berkategori tinggi dan pada kelas kontrol berkategori rendah. Ada pengaruh penerapan metode bermain metode permainan dalam pembelajaran matematika terhadap Kesenangan belajar siswa kelas V SD Negeri 45 Carigadi Kabupaten Bone.

Kata kunci: Metode Permainan, Kesenangan Belajar

PENDAHULUAN

Kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara di Indonesia mengalami perkembangan dan perubahan secara terus menerus sebagai respon terhadap pengaruh perubahan global, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta seni dan budaya. Perkembangan dan perubahan kehidupan tersebut mendorong setiap individu untuk senantiasa melengkapi dirinya dengan berbagai potensi. Sebagaimana ditegaskan dalam pasal 3 Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Tercapainya tujuan pendidikan dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor antara lain guru, murid, media pembelajaran, proses pembelajaran dan sebagainya. Semua faktor berpengaruh demi tercapainya tujuan pendidikan. Pentingnya faktor guru dan murid tersebut dapat dilihat melalui pemahaman hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu murid agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya. Bahwa pendidikan merupakan hal yang penting dalam kehidupan manusia kiranya merupakan hal yang tak dapat dibantah.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal, sebagai berlangsungnya kegiatan belajar mengajar dimana terjadi interaksi timbal balik antara guru dan murid saat pengajaran berlangsung. Oleh karena itu sekolah harus senantiasa berusaha menciptakan suasana belajar sebaik-baiknya agar tujuan pendidikan bisa tercapai. Pembelajaran sering kali digunakan beberapa istilah yang pada dasarnya dimaksudkan untuk menjelaskan cara, tahapan, atau

pendekatan yang dilakukan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Istilah strategi, metode atau teknik sering digunakan secara bergantian walaupun pada dasarnya istilah tersebut memiliki perbedaan satu sama lain. Adapun langkah-langkah yang perlu ditempuh dalam upaya membantu mewujudkan tujuan diatas, diantaranya adalah dengan menggunakan metode yang menarik dalam pembelajaran sehingga murid tidak merasa jenuh dalam belajar.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang harus dikuasai setiap manusia, terutama oleh murid sekolah (Fathani, 2009:75). Karena melalui matematika murid dilatih berpikir secara logis, rasional dan kritis dalam bertindak sehingga mampu bertahan dan berhasil di arena persaingan. Matematika sebagai disiplin ilmu memiliki beberapa predikat dalam jajaran ilmu-ilmu yang lain. Dikalangan pelajaran matematika mendapat predikat tambahan yaitu sebagai suatu mata pelajaran yang tidak disukai, seperti yang dikatakan oleh Russefendi (dalam Fathani, 2009:78) bahwa matematika bagi anak-anak merupakan pelajaran yang tidak disenangi.

Pada dasarnya setiap orang dapat menikmati matematika. Sebab matematika adalah ilmu pengetahuan yang dapat dipelajari. Kalaupun menemui kesulitan banyak faktor yang menjadi penyebabnya. Seperti faktor psikologis yang ada dalam benak bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit. Karena itu, sejak dini harus ditanamkan bahwa matematika adalah pelajaran yang menyenangkan dan dapat dipelajari oleh setiap orang. Sehingga timbullah rasa cinta pada diri anak terhadap matematika itu sendiri. Mengajak anak memasuki dunia matematika, ternyata tidak terlalu sukar. Karena pada hakekatnya, seluruh alam ini mengajak dan mengajarkan anak-anak proses matematis secara alami.

Penggunaan metode permainan sangat efektif dalam menumbuhkan minat murid dalam belajar matematika. Karena pada hakikatnya jiwa anak adalah jiwa bermain, untuk itu kita olah suatu permainan

menjadi permainan edukatif atau permainan yang mendidik, yang bisa dimainkan anak-anak menjadi permainan yang bermuatan pelajaran matematika sehingga murid dapat bermain sambil belajar matematika.

Problematika yang ada sekarang di sekolah adalah rendahnya penguasaan murid terhadap matematika yang dapat dilihat dari hasil belajar murid yang dipengaruhi oleh banyak faktor, antara lain kemampuan murid, metode penyampaian yang digunakan oleh guru, serta kondisi belajar yang kurang positif secara fisik, emosional dan social. Dari pihak murid, banyak yang mengeluhkan matematika sebagai mata pelajaran yang sulit di cerna, ditambah lagi dengan objek yang abstrak, dan algoritma (langkah-langkah) jawaban dan soal-soal yang terkadang kurang dipahami oleh murid sehingga mengakibatkan banyak murid yang pada akhirnya tidak menyukai dan malas terhadap pelajaran matematika dan bagi sebagian besar murid pelajaran ini merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi.

Menanggulangi problematika yang ada, seorang guru matematika dituntut untuk dapat menjadikan pelajaran matematika lebih menarik dan disenangi oleh murid. Berbagai metode telah diterapkan demi menunjang kegiatan belajar mengajar matematika di kelas untuk mendapatkan hasil yang optimal dalam pembelajaran matematika. Inovasi-inovasi baru yang menyenangkan, rileks, dan menarik dalam pembelajaran mutlak diperlukan, bahkan yang abstrak pun dilakukan.

Oleh karena itu di perlukan metode pengajaran yang tepat, karena setiap metode dalam belajar mengajar mempunyai keunggulan dan kelemahan, bukan hanya dari segi tujuan tetapi juga terhadap kondisi dan situasi dalam proses belajar mengajar. Dengan kata lain, suatu proses belajar mengajar merupakan suatu kondisi dimana interaksi antar murid dan guru harus dapat berjalan dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran. Interaksi yang baik akan mencapai tujuannya apabila suasana menyenangkan terjadi dalam proses pembelajaran dan bermakna bagi murid dan guru sehingga tidak terdapat lagi murid yang

membenci pelajaran matematika, karena suasana belajar sudah menyenangkan bagi mereka. Agar murid dapat merasakan suasana belajar yang menyenangkan maka harus membiasakan untuk berfikir kreatif. Berfikir kreatif, bukanlah masalah kerja lebih keras, tetapi berfikir dengan banyak alternative. Orang yang kreatif selalu mencoba, melakukan petualangan dan bermain-main dengan tantangan.

Kegiatan belajar mengajar di sekolah tentunya tidak terlepas dari berbagai permasalahan yang berkaitan dengan kurangnya hasil belajar murid, seperti yang di ungkapkan oleh salah seorang guru matematika pada SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone, bahwa sebagian besar murid memiliki rata-rata nilai yang rendah dari nilai ketuntasan yang telah ditetapkan oleh sekolah, hal ini merupakan masalah yang mendorong untuk dilakukannya penelitian di sekolah ini. Rendahnya hasil belajar dimiliki murid di SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone disebabkan oleh suasana yang kurang mendukung, pengetahuan awal murid yang kurang kuat, serta proses belajar mengajar yang dirasakan murid kurang nyaman dan menyenangkan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Pelaksanaan Metode Permainan Terhadap Kesenangan Belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone”.

METODE

A. JENIS PENELITIAN

B. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian *Quasy Experimental Design* karena penelitian ini bertujuan menemukan pengaruh yang diakibatkan oleh adanya perlakuan atau *treatmen* berupa penerapan metode bermain dalam pembelajaran matematika terhadap kesenangan belajar.

C. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variabel*) dan variabel terikat (*dependent variabel*).

1. Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi, yaitu penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika.
2. Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi, yaitu kesenangan belajar.

D. Definisi Operasional

Defenisi operasional variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penerapan metode permainan dalam pembelajaran matematika adalah pelaksanaan pembelajaran matematika dengan langkah Pra Bermain; Orientasi pembelajaran dan permainan, Saat Bermain : Bermain sesuai langkah permainan matematika yang ditetapkan. Pasca Bermain: Penguatan dan balikan
2. Kesenangan belajar adalah hal hal yang disebabkan oleh faktor dalam diri siswa dan faktor dari luar, semua itu bila dilakukan dengan baik oleh siswa maka akan menciptakan semangat dan ujungnya akan menciptakan situasi belajar yang menyenangkan. kesenangan belajar yang maksud dalam penelitian ini adalah kesenangan belajar pada ranah kognitif berdasarkan hasil pretest dan post test. Yang indikatornya Antusias, Ingin Tahu dan Aktif/Tekun

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah gabungan dari seluruh elemen yang berbentuk peristiwa, hal, atau orang yang memiliki karakteristik yang serupa yang menjadi pusat semesta penelitian (Ferdinand, 2016). Sebelum melakukan kegiatan penelitian, terlebih dahulu harus ditentukan populasi penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi

adalah seluruh siswa SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone yang terdaftar pada tahun 2018 yang jumlahnya 106 orang.

2. Sampel

Sampel adalah subset populasi, terdiri dari beberapa anggota populasi (Ferdinand, 2016). Teknik yang digunakan dalam pengambilan penetapan sampel adalah simple random sampling yaitu setiap anggota dari populasi mempunyai kesempatan yang sama dimasukkan sebagai sampel.

Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V berjumlah 32 orang siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan pada kelas eksperimen serta 7 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan pada kelas kontrol. Pengambilan sampel dilakukan dengan *cluster sampling*. Teknik *cluster sampling* merupakan teknik memilih sampel dengan menggunakan prinsip probability. Teknik ini memilih sampel bukan didasarkan pada individual tetapi lebih didasarkan pada kelompok, daerah atau kelompok subyek yang secara alami berkumpul bersama (Sukardi, 2011: 61)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gambaran penerapan metode permainan SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Proses penelitian yang dilaksanakan di SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone berlangsung di semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019.

Pada kegiatan penelitian, peneliti bertindak sebagai guru matematika. Pengamatan terhadap pembelajaran dibantu oleh seorang guru dari sekolah tempat penelitian. Pengamat melakukan tugasnya dengan mengisi lembar observasi kegiatan guru dan kegiatan siswa.

Materi pembelajaran yang diberikan kepada siswa kelompok eksperimen yakni pembagian pecahan. Metode permainan dalam bentuk lomba diterapkan saat siswa

mengerjakan tugas-tugas dalam pembelajaran.

Hasil observasi terhadap penerapan metode permainan pada pembelajaran Matematika dipaparkan sebagai berikut:

a. Pada tahap pra bermain

Pertemuan pertama pada Rabu guru memulai pembelajaran Matematika dengan melakukan kegiatan pedahuluan antara lain menyampaikan tujuan dan langkah-langkah pembelajaran, bersama siswa membuat kontrak belajar, membagi kelas menjadi empat kelompok. Kepada kelompok satu diberi nama “titik”, kelompok dua diberi nama “koma”, kelompok tiga diberi nama “seru”, dan kelompok empat diberi nama “tanya”. Masing-masing kelompok diminta menyusun yel-yel. Kelompok siswa yang kesulitan membuat yel-yel mendapatkan bantuan dari guru. Setiap kali guru menyapa murid dengan “Kelas Keren”, siswa diarahkan untuk menjawab dengan yel-yel “belajar oke, mengarang oke, prestasi oke, kami siap, kami bisa, yes yes yes!”

Setelah kelompok siswa terbentuk, guru menjelaskan langkah-langkah dan aturan permainan “Pembagian pecahan”, mengarahkan siswa membaca materi tentang pecahan. Setelah siswa selesai membaca materi, guru membagikan LKS dan mengarahkan siswa untuk mengamati dan menanyakan jika ada hal yang belum dipahami.

Banyaknya waktu yang digunakan pada kegiatan pendahuluan, sikap siswa yang masih malu-malu merupakan kendala yang perlu mendapatkan perhatian pada kegiatan pra bermain ini.

Pada pertemuan-pertemuan selanjutnya, pertemuan kedua pada senin, dan pertemuan ketiga serta pertemuan keempat hingga pertemuan kelima kontrak belajar, kelompok dan yel-yelnya tetap berlaku, guru selalu menyajikan materi pembelajaran dan mengarahkan siswa untuk menyimak materi agar memiliki pengetahuan awal yang akan menjadi modal dalam menyelesaikan tugas yang dilombakan, guru selalu menjelaskan tentang langkah-langkah dan aturan permainan yang akan diterapkan pada setiap

pembelajaran dan selalu membagikan LKS dan alat yang dibutuhkan siswa.

Pada pertemuan kedua sampai dengan pertemuan kelima secara berurutan guru menjelaskan langkah dan aturan permainan lomba Menjelaskan dan melakukan perkalian dan pembagian pecahan, Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian pecahan

Selama penelitian berlangsung siswa belajar dalam bentuk kelompok dan masing-masing kelompok memiliki yel-yel. Pada pertemuan pertama, siswa masih kesulitan dan kurang kompak dan percaya diri mengucapkan yel-yel, Seluruh siswa memperhatikan guru menjelaskan langkah dan aturan permainan, sebagian siswa kurang menyimak perkalian dan pembagian pecahan. Pada pertemuan kedua, ketiga, keempat dan kelima, perhatian dan keaktifan siswa dalam pembelajaran semakin meningkat. Mereka telah menghafal yel-yel dan menggunakannya pada saat tugas kelompok selesai dan kelompok dinyatakan sebagai pemenang.

Setiap pertemuan siswa semakin aktif dan memperhatikan penjelasan tentang langkah dan aturan permainan yang disampaikan oleh guru. Siswa semakin kreatif dalam mempelajari materi pelajaran. Pada pertemuan ketiga, beberapa siswa terlihat membaca materi secara berpasangan dan bergantian mengerjakan materi yang telah dibaca kepada teman kelompoknya. siswa semakin berani bertanya. Secara umum dalam setiap pertemuan, kegiatan pembelajaran pada tahap pra bermain diterapkan oleh guru dan siswa dengan baik.

b. Pada tahap saat bermain

Pada pertemuan pertama sampai dengan pertemuan kelima guru dan siswa melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan langkah-langkah setiap permainan yakni:

- 1) pertemuan pertama guru memandu siswa melakukan permainan lomba evakuasi Menjelaskan dan melakukan perkalian,

- 2) pertemuan kedua pada senin guru memandu siswa melakukan permainan lomba pembagian pecahan,
- 3) pertemuan ketiga pada guru memandu siswa melakukan permainan lomba Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan perkalian dan pembagian pecahan,
- 4) pertemuan keempat lomba Menjelaskan prosedur pembagian bilangan asli dengan pecahan
- 5) pertemuan kelima secara guru memandu siswa melakukan permainan lomba Menggunakan konsep pembagian pecahan asli dengan pecahan untuk menyelesaikan masalah

Awalnya pada pertemuan pertama, satu kelompok siswa tidak menyelesaikan tugas dengan baik. Kelompok siswa tersebut tidak mengerjakan LKS. Namun pada pertemuan berikutnya, mereka mulai aktif menyelesaikan tugas. Dalam tahapan ini, siswa mengerjakan tugas dengan memperhatikan ketepatan, kerapian tulisan, dan kecepatan waktu yang digunakan. Setiap kelompok yang telah menyelesaikan tugas, mengucapkan yel-yel sebagai tanda bahwa mereka telah menyelesaikan tugas.

Secara umum, pada tahapan saat bermain Guru dan siswa melakukan permainan sesuai langkah dan aturan permainan yang telah direncanakan dengan baik.

c. Pada tahap pasca bermain

Setelah waktu menyelesaikan tugas yang diberikan kepada siswa habis, guru meminta siswa menghentikan kegiatan menyelesaikan tugas dengan meminta setiap kelompok mengucapkan yel-yelnya. Kemudian guru melibatkan siswa merefleksi pekerjaan masing-masing kelompok dan menentukan siapa yang memiliki nilai/skor tertinggi. Setelah ditentukan kelompok pemenang yang memiliki skor tertinggi, siswa dari kelompok pemenang mengungkapkan ekspresi senang melalui pengucapan yel-yel dengan semangat. Selanjutnya, guru memandu siswa melakukan refleksi atas hasil pekerjaan dan memberi penguatan dan balikan terhadap

kegiatan belajar yang telah dilakukan siswa dengan baik.

Awalnya, sebagian besar siswa kurang terlibat dalam merefleksi pekerjaan siswa, namun pada pertemuan selanjutnya berangsur-angsur mereka bersemangat untuk mengetahui hasil perolehan setiap kelompok maupun pekerjaan individu masing-masing temannya.

Disimpulkan bahwa pelaksanaan metode permainan Matematika di SD Negeri 45 Carigading telah dilaksanakan dengan baik karena telah sesuai dengan langkah langkah metode permainan yang ada.

a. Data Hasil Tes Kesenangan Belajar

Hasil penelitian pelaksanaan metode permainan pada pembelajaran matematika di SDN 45 Carigading Kab. Bone diperoleh dari ada dua instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket dan observasi yang dirumuskan dalam lembar hasil belajar. Lembar hasil tes ini digunakan untuk mengetahui kesenangan belajar sebelum diberi penerapan metode permainan maupun setelah penerapan metode permainan pada kelas eksperimen (sebagai data *post test* yang digunakan adalah data terakhir saat metode permainan) dan juga mengetahui kesenangan belajar awal dan kesenangan belajar akhir pada kelas kontrol.

PEMBAHASAN

1. Gambaran penerapan metode permainan SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Pembahasan mengenai penerapan metode bermain di SDN 45 Carigading Kabupaten Bone dapat dikemukakan bahwa pelaksanaan metode permainan ini dapat memberikan kesempatan belajar sambil bermain kepada siswa SDN 45 Carigading Kabupaten Bone sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Teknik perlombaan yang diterapkan dalam permainan bahasa membuat siswa aktif dan membangkitkan keinginan siswa untuk

berbuat lebih baik dari prestasi sebelumnya atau pun lebih baik dari prestasi teman lain.

Dari pengalaman menerapkan metode permainan dalam pembelajaran, dikemukakan bahwa hal yang perlu mendapat perhatian guru saat akan menerapkan metode permainan ini adalah kesiapan alat-alat permainan dan peraturan permainan. Juga tindakan antisifatif guru terhadap kemungkinan adanya gangguan dari luar ketika permainan sedang berlangsung karena dengan menerapkan metode ini besar kemungkinan suasana kelas menjadi riuh dan menarik perhatian orang-orang yang mendengarnya.

Selain gangguan dari luar, kadang pula menjadi kendala adalah sikap siswa yang belum mampu menyikapi suatu kemenangan ataupun kekalahan. Siswa yang menang atau kalah dalam permainan kadang bersikap atau berbicara yang kurang santun terhadap teman yang merupakan lawannya.

Dalam pembelajaran matematika yang menerapkan metode permainan, siswa tidak hanya sekedar mengerjakan soal-soal untuk mengasah kemampuan kebahasaan (kognitif) mereka, tetapi juga belajar melatih diri untuk mengelola kemampuan sosio-emosinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Rebecca Isbell (Hartati, 2015) bahwa dalam bermain, anak-anak mengembangkan keahlian memecahkan masalah dengan menggunakan berbagai cara untuk melakukan sesuatu dan menentukan pendekatan terbaik.

Dalam bermain anak-anak menggunakan bahasa untuk melakukan kegiatan mereka, memperluas dan memperbaiki bahasa mereka sambil berbicara dengan anak lainnya. Ketika bermain, mereka belajar tentang orang lain selain dirinya dan mereka mencoba berbagai peran dan menyesuaikan diri saat bekerjasama dengan orang lain. Bermain membentuk perkembangan anak pada semua bagian: intelektual, sosial, emosional dan fisik. Oleh karena itu, guru perlu mengembangkan kemampuan memberikan bantuan bagaimana mengelola emosi kepada siswa yang bermain.

2. Gambaran Kesenangan belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Berdasarkan penelitian pada penerapan metode permainan diperoleh kesimpulan bahwa cukup baiknya penerapan langkah-langkah metode permainan dalam pembelajaran akan mempengaruhi efektifitas dan efesiensi pembelajaran.

Dilihat dari hasil persentase peningkatan kesenangan belajar antar kelompok eksperimen dengan metode permainan dan kelompok kontrol dengan tidak menggunakan metode permainan tidak berbeda jauh, hal ini kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain adalah faktor guru. Meningkatkan Kesenangan Belajar dalam mengajar bukan hanya ditentukan oleh faktor pendekatan pembelajaran itu, tetapi lebih banyak dipengaruhi oleh faktor guru. Guru dapat mempergunakan berbagai metode pembelajaran dalam meningkatkan Kesenangan Belajarnya.

Dalam pembelajaran selama pelaksanaan penelitian, guru mengajar siswa dengan menerapkan apa yang telah tertuang secara konsep dalam RPP, dilaksanakan sepenuhnya dalam pembelajaran pada kelas eksperimen. Hal ini menyebabkan pada kelas eksperimen terjadi peningkatan kesenangan belajar yang berbeda.

Perbedaan kesenangan belajar yang diperoleh pada kelompok eksperimen yang diajar metode permainan dibandingkan dengan kelompok kontrol yang diajar tidak menggunakan metode permainan adalah akibat adanya perbedaan aktifitas siswa selama proses pembelajaran. Pada pembelajaran dengan metode permainan peran siswa cukup besar karena pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru tetapi pada siswa (*student center learning*). Guru memulai kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa dan mengorganisir kelas untuk kegiatan seperti pemecahan masalah, investigasi atau kreativitas lainnya. Guru harus dapat menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran dalam proses cara mengajar,

untuk merangsang, meningkatkan dan memelihara minat siswa dalam belajar. Dengan demikian siswa akan lebih aktif, interaktif, inspiratif, dan menyenangkan dalam mengeluarkan pendapatnya serta menemukan sendiri jawaban dari suatu permasalahan yang dihadapi sehingga siswa akan lebih termotivasi sehingga dapat meningkatkan kesenangan belajar.

3. Pengaruh pelaksanaan metode permainan terhadap peningkatan Kesenangan Belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone.

Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa adanya peningkatan Kesenangan Belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone setelah memperoleh pelaksanaan pelaksanaan metode permainan. Dari hasil tersebut, diketahui bahwa rata-rata tingkat Kesenangan Belajar Matematika Murid setelah pelaksanaan metode permainan lebih tinggi jika dibandingkan dengan nilai rata-rata peserta didik. Hal ini berarti bahwa hipotesis yang berbunyi pelaksanaan metode permainan berpengaruh signifikan terhadap Kesenangan Belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone dapat diterima.

Hasil uji t setelah pelaksanaan metode permainan berdasarkan analisis SPSS diperoleh nilai $t = 20,982$ dengan $p \text{ sig} = 0,000$. Oleh karena itu, berdasarkan kriteria $p \text{ sig} (0,000/2) < \alpha (0,05/2)$ maka H_0 ditolak. Jadi, disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata kesenangan belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol setelah diterapkannya metode permainan.

Hal ini disebabkan karena dalam proses pembelajaran dengan metode permainan siswa lebih cepat mengerti dibandingkan dengan siswa yang diajarkan secara konvensional. Siswa pun lebih leluasa untuk bertanya apabila ada materi dari pelajaran yang susah untuk dimengerti dan dipahami.

Haedar Jaya Pengaruh Pelaksanaan Metode Permainan Terhadap Kesenangan Belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone

Sedangkan siswa yang diajarkan secara konvensional pada kelas kontrol memiliki nilai rendah pada saat tes kesenangan belajar, karena mereka mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang diajarkan oleh guru. Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan metode permainan berpengaruh terhadap Kesenangan Belajar di SDN 45 Carigading Kabupaten Bone.

F. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian ini, yaitu:

1. Penerapan pelaksanaan metode permainan dalam pembelajaran murid kelas V SD Negeri 45 Carigading Kabupaten Bone dilakukan dengan teknik perlombaan melalui tahapan pra bermain, bermain, dan pasca bermain yang terlaksana dengan baik
2. Kesenangan belajar matematika murid kelas V SD Negeri 45 Carigading Kabupaten Bone pada kelompok eksperimen berkategori sedang dan pada kelas kontrol berkategori sedang dan setelah pelaksanaan permainan dalam pembelajaran maka pada kelompok eksperimen berkategori tinggi dan pada kelas kontrol tetap berkategori sedang.
3. Ada pengaruh positif penerapan metode bermain metode permainan dalam pembelajaran matematika terhadap kesenangan belajar siswa kelas V SD Negeri 45 Carigading Kabupaten Bone.

G. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dikemukakan, disarankan:

1. Kepada guru khususnya pada pembelajaran matematika, hendaknya dapat menerapkan metode bermain dengan teknik kompetisi dengan baik.
2. Kepada siswa SD Negeri 45 Carigading Kabupaten Bone hendaknya lebih giat belajar dan meningkatkan kesenangan belajar agar memacu motivasi belajar

sehingga hasil belajar menjadi lebih baik.

3. Perlu adanya penelitian yang lebih lanjut dalam wilayah yang lebih luas dan jumlah variabel yang lebih banyak.
4. Untuk mahasiswa dan peneliti lainnya yang ingin meneliti sama dengan permasalahan ini, selayaknya tesis ini dapat dijadikan sebagai bahan pembandingan untuk penelitian selanjutnya.

Daftar Pustaka

Augusty, Ferdinand. 2006, *Metode Penelitian Manajemen*. Semarang Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Agusyana, Yus dan Islandsript. 2011. *Olah Data Skripsi dan Penelitian dengan SPSS 19*. Jakarta : PT Elex Media Komputindo

Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathani, Abdul Halim. 2009. *Matematika Hakekat dan Logika*. Yogyakarta : Ar-ruzz Media Group

Firdaus, 2010. *Menjadi Guru Idola*, Yogyakarta

Ghozali, Iman. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 19 (edisi 5)*. Semarang , Universitas Diponegoro

Hudoyo, 1998 “*Mengajar Belajar Matematika*”, Depdikbud Jakarta

Hakim, Thursan. 2004. *Belajar Secara Efektif*. Jakarta: Puspa swara

Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*, Yogyakarta, Putaka Pelajar

Ruseffendi. ET. (2006). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran*

Haedar Jaya Pengaruh Pelaksanaan Metode Permainan Terhadap Kesenangan Belajar Matematika Murid SDN 45 Carigading Kecamatan Awangpone Kabupaten Bone

Matematika untuk Meningkatkan CBSA. Bandung: Tarsito

Rohani, Ahmad. 2010. *Pengelolaan Pembelajaran* . Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta

Sanjaya. Wina. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta, Kencana Premada Media Group.

Shoimin, Aris. 2016. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam K-13*. Yogyakarta : ArRuzz Media.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar* . Bandung : Sinar Baru Algesindo

Suharsimi. 2009. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara

Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

.....2010. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. bandung :Alfabeta.

.....2011. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta